

WOJCIECH MAŁECKI

Polska *Dzikość serca*
za pięćdziesiąt złotych¹.
Kultura popularna w *Zrób mi jakąś
krzywdę* Jakuba Żulczyka

Podtytuł niniejszego tekstu musi zakrawać jeśli nie na tautologię, to przynajmniej na banał. Jakub Żulczyk, czyli „najbardziej młodzieżowy i gówniarski polski pisarz”, jest bowiem jako autor definiowany przez swoje „uzależnienie” (jak to określa jego wydawca) od popkultury². Objawia się ono nie tylko w jego utworach literackich (jednym z nich zajmę się poniżej), ale i w tekstach, które publikuje na łamach czasopism i gazet oraz na swoim osobistym blogu. Obecność kultury popularnej w jego twórczości jest zatem sprawą oczywistą, nie chcę jej tutaj objawiać jako jakiegoś krytycznoliterackiego odkrycia. Miałoby to być raczej pokazać, **jak** uobecnia się ona w jego powieści *Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry wideo są o miłości*, analizując w tym celu wybrane funkcje występujących w utworze odniesień popkulturowych. Nim jednak przejdę do tego, dlaczego uważam to zagadnienie za istotne, wypada mi rozprawić się z pewną kwestią, przed którą, jak myślę, staje każdy, kto podchodzi do popkultury z perspektywy akademickiej.

1.

W tym celu odwołam się do prac amerykańskiego estetyka Richarda Shustermana, który zauważył, że spora część akademickich bądź akademizujących krytyków kultury popularnej ce-

¹ Jest to nieznacznie zmodyfikowany cytat z: J. Żulczyk, *Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry wideo są o miłości*, wyd. 2 popr., Warszawa 2008, s. 41. Cytując powieść w dalszej części artykułu, podaję numery stron bezpośrednio w tekście w nawiasach.

² Przywoływane wyżej, pochodzące od wydawcy sformułowania znajdują się na ostatniej stronie okładki *Zrób mi jakąś krzywdę*.

chuje się mniejszą lub większą ignorancją względem przedmiotu swoich badań. Niewiedza ta jest tym bardziej rażąca, że jedną z wad, które krytycy wytykają sztuce popularnej (i popkulturze w ogóle), jest ignorancja właśnie³. Można by w tym momencie zapytać, dlaczego znani prześladawcy kultury masowej, tacy jak Allan Bloom czy Theodor Adorno, których rozważania na prawie wszelkie inne tematy charakteryzują się niekłamaną kompetencją, zmieniają się w ignorantów, kiedy tylko podejmą wątki dotyczące kultury popularnej (bądź też tego, co w ich czasach uważane było za kulturę popularną – np. jazz w przypadku Adorna)⁴. Jedną z nasuwających się automatycznie odpowiedzi jest fakt, że autorom tego typu kultura popularna najczęściej jest zupełnie obca, ponieważ większą część swojego życia (jeśli nie całe) spędzili wśród „sztuki wysokiej” i plodów największych „gigantów umysłu”, nie dzielając estetycznych i intelektualnych upodobań reszty swoich bliźnich. Nic dziwnego zatem, że ich interpretacje fenomenów kultury popularnej, niepodbudowane wystarczającą znajomością kodu i tradycji, w jakich owe zjawiska powstały, muszą być równie absurdalne i śmieszne jak, załóżmy, interpretacje dzieł wysokiego modernizmu dokonane przez tzw. człowieka z ulicy.

Dlaczego jednak wspominam o tym w swoim tekście? Otóż owo wyalienowanie nie dotyczy wyłącznie akademickich **krytyków** kultury popularnej i może równie dobrze cechować jej akademickich sympatyków, takich jak ja. Co więcej, nawet jeśli nie zostało się wychowanym pod jakimś hermetycznym kłosem, który niweluje wszelkie wpływy tej kultury, a na dodatek stale ma się z nią bliski kontakt, to i tak nie można wykluczyć, że już sama akademicka perspektywa patrzenia na teksty usuwa z naszego pola widzenia rzeczy, które widzimy bardzo wyraźnie, przyjmując niezawodowy punkt widzenia, np. w czasie wolnym. (Oczywiście w przypadku niektórych osób akademicka perspektywa nigdy nie ulega zawieszeniu: są to osobnicy

³ Zob. np. R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna. Żyje piękno i refleksja nad sztuką*, przeł. A. Chmielewski i in., Wrocław 1998, s. 255–258. Por. W. Małeckie, *O praktycznych aspektach estetyki Richarda Shustermana – sztuka popularna i somatoestetyka*, w: *Wielka księga estetyki polskiej. Wizje i re-wizje*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 2007.

⁴ Zob. np. Th.A. Gracyk, *Adorno, Jazz and the Aesthetics of Popular Music*, „Musical Quarterly” 1992, nr 4. Por. uwagi Shustermana o Adornie i Allanie Bloomie w rozdziale szóstym *Estetyki pragmatycznej...*; W. Małeckie, *Toward the Aesthetics of Emancipation?: Critical Theory and the New Pragmatism*, w: *Nostalgia for a Redeemed Future: Critical Theory*, red. S. Giacchetti, Rome–Newark 2009. Zob. także opinię Żulczyka o *Umysle zamkniętym* Blooma, zamieszczoną na stronie: <http://jakubzulczyk.ownlog.com/6,2007,archiwum.html> (dostęp: 27 lipca 2009).

w rodzaju obśmianego przez satyryczny magazyn „The Onion” doktoranta, który nie potrafił przestać dekonstruować tekstów, w rezultacie czego nie umiał zamówić jedzenia na wynos z restauracji — tak bardzo pochłaniała go „podejrzliwa” lektura menu⁵). Dlatego też, choć sam zostałem na tyle mocno ukonstytuowany przez odpowiednie elementy kultury „nie-wysokiej”, że czytając *Zrób mi jakąś krzywdę*, miałem niebezpieczne wrażenie, iż jestem doskonałą inkarnacją odbiorcy wirtualnego powieści (tj. oglądałem wymienione w niej seriale z połowy lat osiemdziesiątych, takie jak *Dempsey i Makepeace*, grałem we wspomniane przez narratora gry, np. *Shadow of the Beast* czy *Baldur's Gate* — s. 7, 32, 45 — i słucham odpowiednich „gitarowych zespołów”, by nie wspomnieć o tym, że jestem po prostu niewiele starszy od Żulczyka), to jednak nie mogę być do końca pewien, czy w swoim rozpoznaniu wątków popkulturowych, które pojawiają się w jego powieści, nie popełnię jakichś absurdalnych błędów, rzucających na wartość przedstawionej poniżej analizy.

Wróćmy jednak do krytyków kultury popularnej i do kolejnego zdziwienia, jakie wzbudzić może ich *modus operandi*. Otóż nawet jeśli jesteśmy z jakiegoś środowiska wyalienowani, tudzież po prostu brakuje nam na jego temat wiedzy, a chcemy się w tej materii wypowiadać, to przecież nic nie stoi na przeszkodzie, abyśmy ze swojej ignorancji chociaż **spróbowali** się wyrwać — prace wielu z rzeczonych krytyków wyglądają natomiast często tak, jakby nie podjęli oni w tym zakresie najmniejszego nawet wysiłku. Jak twierdzi Shusterman, postawa ta wynika z powziętego z góry przeświadczenia, że kultura popularna jest tak bezwartościowa, a przy tym homogeniczna, iż po prostu nie warto tego robić: wszelkie dociekania w tej materii mogą być tylko stratą czasu, ponieważ z „otchłani bezguścia” popkultury z pewnością nie uda nam się wyłowić niczego, co mogłoby zmienić naszą negatywną opinię na jej temat. Cóż zatem czynić w takiej sytuacji? Sytuacji, która, co należy tutaj podkreślić, jest w oczach Shustermana szczególnie godna pożałowania — postrzega on brak estetycznego „uprawomocnienia sztuki popularnej” (i kultury popularnej w ogóle) jako poważny problem społeczno-polityczny⁶. Jednym z rozwiązań sugerowanych przez samego autora *Estetyki pragmatycznej* jest przedstawianie takich odczytań

⁵ *Grad Student Deconstructs Take-Out Menu*, „The Onion. America's Finest News Source” 2002, nr 38 (autor anonimowy), <http://www.theonion.com/content/node/27794> (dostęp: 21 lipca 2009).

⁶ Zob. R. Shusterman, *Sztuka popularna a edukacja*, w: *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej*, wybór, oprac., przekł. W. Małecki, Wrocław 2007, s. 31.

odpowiednich wytworów kultury popularnej, które wyraźnie ukazywałyby ich artystyczną wartość; które odsłaniałyby ich intertekstualność, semantyczną złożoność, finezję, przenikliwość etc. Co też sam próbuje realizować, z różnym zresztą skutkiem, zamieszczając w swoich pracach analizy utworów należących do muzyki rap lub innych popularnych gatunków⁷. Jak uważam, dobrą robotę w tym zakresie wykonać mogą również utwory (takie jak niektóre filmy Davida Lyncha, np. *Dzikość serca* czy serial *Miasteczko Twin Peaks*), wobec których przeciwstawienie kultura popularna — kultura wysoka staje się szczególnie nieporęcznym, jeśli nie całkiem bezużytecznym, narzędziem eksplikacyjnym. Utwory, co do których nie ma pewności, czy są przykładami sztuki wysokiej mówiącej o kulturze popularnej, sztuki wysokiej korzystającej z form sztuki popularnej do własnych celów, sztuką popularną mającą wysokoartystyczne ambicje, tudzież ze sztuki wysokiej sobie drwiącą. Taka nieprzystawalność do dychotomii wysokie — niskie ma tę zaletę, że krytykom kultury popularnej nie jest już tak łatwo odrzucić dany tekst *a priori* bądź też potraktować go lekceważąco, rezygnując z wkładania w odbiór odpowiedniego wysiłku intelektualnego, a tym samym mają oni szansę dostrzec przynajmniej niektóre z aspektów kultury popularnej, pojawiające się w danym tekście, a wcześniej przed nimi zakryte.

Chciałbym powiedzieć wyraźnie, że powieść Żulczyka uznaję za taki właśnie, wymykający się podziałowi na kulturę wysoką i niską, utwór⁸. Rozszerzając trafną obserwację Krzysztofa Vargi poczynioną w odniesieniu do innej powieści Żulczyka, *Radio Armageddon*, powiedziałbym, że ten ostatni konstruuje swoje powieści w taki sposób, że jeśli ktoś nie ma bliższej styczności z popkulturą i nie wie, co to jest Xbox i MySpace, kto zacz Dolph Lundgren, Brandon Lee czy mistrz Yoda, a przy tym „uważa, że internauci wyłącznie piją piwo i oglądają pornosy”, odbierze te

⁷ Zob. np. R. Shusterman, *Praktyka filozofii, filozofia praktyki. Pragmatyzm a życie filozoficzne*, red. K. Wilkoszewska, przeł. A. Mitek, Kraków 2005, rozdz. 5; idem, *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Ithaca 2000, rozdz. 4; idem, *Rap Aesthetics: Violence and the Art of Keeping it Real*, w: *Hip Hop and Philosophy: Rhyme 2 Reason*, red. D. Darby, Th. Shelby, LaSalle 2005.

⁸ Notabene Żulczyk przyznaje, że „tworzy na pograniczu” literatury popularnej i wysokiej oraz że cieszy go to, iż „jako pisarz [jest — W.M.] drobną częścią bardzo pozytywnego zjawiska polegającego na tym, że pojawiają się tacy pisarze jak Marek Krajewski, Łukasz Orbitowski czy Jacek Dukaj, którzy poruszają się po terenie literatury powszechnie uznanej za popularną, a tak naprawdę piszą świetne i bardzo wartościowe książki”. J. Żulczyk, M. Śmigiełski, *Kocham kapitalizm korporacyjny. Rozmowa z Jakubem Żulczykiem*, „Pan Sławiśta” 2008, nr 8, s. 5.

teksty jako palimpsest spisany w co najmniej kilku nieznanym językach i będzie wobec nich niczym nieobznajomiony z estetyką modernizmu czytelnik zmagający się z *Finnegans Wake*⁹. Ponadto — mam nadzieję — osoba taka będzie musiała się ostatecznie przyznać, że brakuje jej pewnej wiedzy, pewnej ogłady niezbędnej do tego, żeby tekst zrozumieć, a jednocześnie będzie musiała zdać sobie sprawę (choćby dzięki okoliczności wydania powieści w wydawnictwie o określonym profilu, dzięki opiniom krytyków oraz dzięki tym walorom artystycznym tekstu, które będzie jednak w stanie dostrzec przez zasłonę hermetycznego dla niej dyskursu), że nie ma po prostu do czynienia z popkulturowym chłamek, który może *a priori* odrzucić.

Powyższa teza powinna jednak zostać obudowana kilkoma uściwieniami. Po pierwsze, wzorem Shustermana, w niniejszym artykule używam terminów „kultura popularna”, „popkultura” czy „sztuka popularna” jedynie ze względów heurystycznych (prowizorycznie i z pewnymi modyfikacjami przyjmując ich potoczne, a przy tym najczęściej spotykane w literaturze przedmiotu znaczenie, a mianowicie: sztuka/kultura „przeznaczona dla masowego odbiorcy”)¹⁰, uważam przy tym, że terminy te (i terminy im pokrewne: „kultura masowa”, „kultura niska”) oraz dychotomie, w które są uwikłane, charakteryzują się nie tylko chroniczną niejasnością, ale i są obciążone szkodliwym, jak uważam, ładunkiem ideologicznym i powinny zostać ostatecznie zarzucone¹¹. Po drugie, nie twierdzę, że wskazana prze-

⁹ K. Varga, *Radio Armageddon* [rec.], „Gazeta Wyborcza”, 4.08.2008, <http://wyborcza.pl/1,75517,5097610.html> (dostęp: 20 lipca 2009). Zaznaczam, że, podobnie jak Żulczyk, nie zgadzam się z proponowaną przez Vargę klasyfikacją *Radia Armageddon* jako „powieści pokolenia emo”. Por. uwagę Grzegorza Kozłowskiego: „Wydaje mi się, że między innymi to udowadnia ta książka [Zrób mi jakąś krzywdę — W.M.], że mianowicie bez kultury popularnej nie da się opowiedzieć historii pokolenia współczesnego autorowi. Co zaś jeszcze ważniejsze, nie da się tej historii wysłuchać, zrozumieć”. G. Kozłowski, *Zrób mi jakąś krzywdę czyli kiedy wszystkie książki (i recenzje) będą o grach video*, „FA-art” 2006, nr 4, s. 65.

¹⁰ Hasło *popkultura*, w: *Słownik języka polskiego PWN* (online), <http://sjp.pwn.pl/lista.php?co=popkultura> (dostęp: 24 lipca 2009). Por. J.K. Olick, *Popular Culture*, w: *Encyclopaedia of Aesthetics*, red. M. Kelly, t. 4, Oxford 1998. Notabene w praktyce dyskursu akademickiego termin „kultura popularna” często denotuje po prostu wszystkie fenomeny kulturowe, które nie są wysoko wartościowane przez tzw. elity intelektualne, wspierane przez oficjalne instytucje świata sztuki i edukacji. Tym samym termin ten może swoim zakresem obejmować np. gatunki muzyczne, które z zasady mają kwestionować gust i system wartości „masowego odbiorcy”, takie choćby jak death metal, grindcore czy crust punk — co też uwzględniam w niniejszym artykule.

¹¹ Zob. R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna...*, s. 213–219. Por. J.A. Fisher, *High Art Versus Low Art*, w: *The Routledge Companion to Aesthetics*, red. B. Gaut, D. McIver Lopes, London–New York 2001; P. Bourdieu, *Dystynkcja*.

ze mnie „uświadamiająca” funkcja powieści Żulczyka została przez niego samego założona, choć muszę jednocześnie podkreślić swoje głębokie przeświadczenie — dość niekontrowersyjne, jak myślę — że aby powieść rzeczoną funkcję spełniała, funkcja ta zamierzona przez autora być nie musi¹². Po trzecie, nie sądzę również, że wspomniane zamazywanie granic pomiędzy kulturą wysoką i niską jest jakąś nowością, zarówno w skali literatury polskiej, jak i wszędzie indziej. Wprost przeciwnie: to wszystko już było. Całkiem słusznie podkreśla się chociażby analogie występujące pomiędzy twórczością Żulczyka a pisarstwem Pynchona czy też, ogólnie rzecz biorąc, postmodernistycznymi powieściami karmiącymi się twórczością filozofów i socjologów¹³, religiami wschodu (zob. np. s. 24), popkulturą, teoriami spiskowymi (s. 133–136) etc. — powieściami, które grają w kotka i myszkę z konwencjami artystycznymi, nicują tradycję, zasypują przepaść pomiędzy realnością a fikcją etc. Nie zależy mi jednak na definiowaniu Żulczyka jako epigona postmodernizmu, a tym samym na wpisywaniu jego odniesień do popkultury w ów nurt, którego nazwę wymawia się dzisiaj z zażenowaniem równym temu, z jakim przyznajemy się na przykład do bycia fanem dawno przebrzmiałego gatunku muzycznego czy serialu. Podobnie nie będę też sytuował Żulczyka w kontekście innych pisarzy polskich korzystających z kodu popkulturowego¹⁴, wołę się

Spoleczna krytyka władzy sądzienia, przeł. P. Biłos, Warszawa 2005; W. Małecki, *On Pragmatist Aesthetics, the New Literacy, and Popular Culture: A Response to Stefan Snævarr*, „Nordic Journal of Aesthetics” (numer w przygotowaniu). Zob. także uwagi Żulczyka poczynione w wywiadzie zamieszczonym na portalu Perspektywy.pl — http://www.perspektywy.pl/index.php?Itemid=69&id=917&option=com_content&task=view, oraz w jego blogu, we wpisie dotyczącym filmu *The Dark Knight*, <http://jakubzulczyk.ownlog.com/8,2008,archiwum.html> (dostęp: 27 lipca 2009).

¹² Notabene Żulczyk podkreśla, że jego tworzenie „na pograniczu” „to żadna strategia pisarska”. J. Żulczyk, M. Śmigielski, op.cit., s. 5.

¹³ U Żulczyka można się doszukać inspiracji Baudrillardowskich, które zresztą zostają żartobliwie zasygnalizowane we fragmencie, w którym bohater-narrator *Zrób mi jakąś krzywdę* sugeruje, że odpowiednim tytułem dla telewizyjnego reportażu z planu amatorskiego filmu porno, na którym się przez przypadek znalazł, mogłoby być np. *Symulakra love 18%* (78). Por. w tym kontekście uwagi Żulczyka na temat *Cool Memories* Baudrillarda (dokładnie *Cool Memories 1980–1985*), pochodzące z jego blogu: <http://jakubzulczyk.ownlog.com/2,2007,archiwum.html> (wpis z 12 lutego 2007; dostęp: 27 lipca 2009).

¹⁴ Kolega z Instytutu Filologii Polskiej UW, Wojciech Browarny, zwrócił uwagę, że warto byłoby jednak tę kwestię zbadać, odnosząc się choćby do twórczości Vargi czy też Artura Kozdrowskiego (Żulczyk mówi, że z jego „pola generacyjnego najbliższy jest [mu — W.M.] Łukasz Orbitowski”. P. Dunin-Wąsowicz, J. Żulczyk, *Ostatni gwizdek*, „Lampa” 2007, nr 12, s. 21). Korzystając z okazji, chciałbym bardzo podziękować Wojciechowi Browarnemu za wstępną lekturę mojego artykułu i cenne sugestie, z których nie wszystkim, jak widać, byłem w stanie sprostać.

skoncentrować na analizie samego tekstu, do której niniejszym chciałbym przystąpić. Analizie skupionej na interesujących mnie wątkach, inne z konieczności pominię.

2.

Wyjdźmy od prostej i nieoryginalnej obserwacji, że *Zrób mi jakąś krzywdę* ogarnia rozmaite sfery popkultury, a mianowicie: gry wideo i komputerowe (np. gra *Diablo*, konsole do gier, takie jak Xbox, Nintendo, a nawet archaiczna konsola Pegasus — s. 86, 9, 18, 53), programy i kanały TV (np. program *Maraton uśmiechu*, seriale *Świat według Bundych* i *Plebania*; kanały Romantica czy MTV — s. 90, 142, 91, 23, 133), muzykę (od death metalu, przez rap i techno trance, aż po twórczość Ryszarda Rynkowskiego — s. 76, 44, 107, 27), komiksy (seria *Kajko i Kokosz* autorstwa Janusza Christy — s. 84), filmy (od pornografii w rodzaju *College Fuck Fest* po serię horrorów *Koszmara z Ulicy Wiązów* — s. 14, 65), modę (marki, takie jak GAP czy G-Unit — s. 144, 140). Odniesienia do wymienionych elementów występują w powieści Żulczyka w bardzo różnych postaciach, lecz nie wchodząc w tym miejscu w szczegóły, chciałbym przede wszystkim podkreślić to, że, jak słusznie zwracają uwagę recenzenci¹⁵, obfituje ona w nawiązania eksplicytne: aktorzy, autorzy, gry są wymieniani wprost, z nazwiska, z komercyjnej nazwy, z tytułu, z pseudonimu — przez karty powieści przewijają się zatem: Bruce Willis (s. 93, 152), Mickey Rourke (s. 123), gra *The Secret of Monkey Island* (s. 142), raper Eminem (s. 33) czy autorka romansów Danielle Steele (s. 49) itd. Skąd bierze się ta tendencja? Wy tłumaczenia mogą być różne, począwszy od tego, że narratorem powieści jest jednocześnie jej główny bohater, dwudziestoletni student, w wyniku czego narracja stylizowana jest na odpowiedni dyskurs potoczny, w którym tego rodzaju jawne odniesienia są jak najbardziej standardowe. W każdym razie niezależnie od genezy owej tendencji¹⁶, jej istotną konsekwencją jest to, że powieść Żulczyka uświadamia przeciętnym odbiorcom kultury wysokiej, którzy po ten utwór sięgną, że ich wiedza na temat kultury „niskiej” jest dość powierzchowna.

¹⁵ Zob. np. T. Sobos, *Intro, 8 leveli, outro i happy end*, „Portret Online” 2007, nr 32, s. 13.

¹⁶ Oczywiście nie chcę przez to powiedzieć, że w powieści brak jest mniej jawnych odniesień do kultury popularnej — weźmy choćby wplecione w narrację strawestowane teksty piosenek grup T. Love (s. 105), Hey (s. 45) czy aluzję do twórczości rapera Borixonona (s. 44).

Skoro mowa o narratorze, przejdźmy do funkcji, jaką popkultura pełni w narracji powieści Żulczyka — jeśli chodzi zarówno o fabułę, jak i o dyskurs (by posłużyć się tym niepozobawionym wad rozróżnieniem)¹⁷. Odnosnie do tej pierwszej wyraźnego tropu interpretacyjnego może dostarczać już notka zamieszczona na tylnej stronie drugiego wydania *Zrób mi jakąś krzywdę* — wśród cytowanych pochlebnych opinii krytyków znajduje się i ta, która głosi, że utwór Żulczyka to historia „Bonnie i Clyde roczników lat 80”, a więc niejako przeniesienie autentycznej historii przestępczej pary, terroryzującej USA lat Wielkiego Kryzysu i uniesmiertelnionej przez różnego rodzaju produkcje kultury popularnej, w realia życiowe dzisiejszych polskich dwudziestokilkulatków. Co prawda, wyczyny bohaterów powieści, Kaśki i Dawida, są bardzo dalekie od poważnych naruszeń praworządności, jakie mieli na koncie Bonnie Parker i Clyde Barrow czy też inna, tym razem fikcyjna, przestępcza para elektryzująca masową wyobraźnię — Lula i Sailor z filmu Davida Lyncha *Dzikość serca*¹⁸ (co narrator ironicznie uwyrażnia, wyznając w pewnym momencie: „to miało być *Bonnie & Clyde* dla ubogich”, s. 6¹⁹, czy też powiadając, że jego historia to „*Dzikość serca* z Corkym²⁰ zamiast Sailora”, s. 85)²¹, jednak fabułę *Zrób mi jakąś krzywdę* z tymi dwiema ostatnimi historiami łączą pewne podstawowe schematy i awanturnicze wątki²².

¹⁷ Zob. J. Pier, *On the Semiotic Parameters of Narrative: A Critique of Story and Discourse*, w: *What Is Narratology? : Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, red. T. Kindt, H.-H. Müller, Berlin–New York 2003.

¹⁸ Tyt. oryg. *Wild at Heart*. Por. powieść, na której bazuje film: B. Gifford, *Dzikość serca*, przeł. K. Fordoński, Poznań 2002.

¹⁹ Uwaga ta podkreśla również umieszczenie wyczynów Kaśki i Dawida w „tandetnych” polskich realiach, por. „wyglądamy jak [...] Bonnie i Zdzisiek” (s. 47).

²⁰ Charles „Corky” Thatcher — cierpiący na zespół Downa sympatyczny bohater amerykańskiego serialu telewizyjnego *Life Goes On*, nadawanego w telewizji ABC od 1989 do 1993 roku (w Polsce znanego pt. *Dzień za dniem*); grany przez Chrisa Browna.

²¹ Lub „*Dzikość serca* w remiksie ukraińskiej telewizji publicznej” (s. 7). Co istotne, główni bohaterowie powieści oglądają w pewnym momencie film Lyncha na DVD, po czym Dawida nachodzi następująca refleksja na temat jego planowanej eskapady z Kaśką: „może to jest i odrobinę dzikość serca, posypana odłamkami zepsutej rzeczywistości. Może to taka polska dzikość serca, za pięćdziesiąt złotych” (s. 41) — ostatnia uwaga dotyczy zasobów finansowych, jakimi dysponuje w tamtym momencie Dawid.

²² Właściwe dla gatunku, który narrator powieści sam określa jako „historia drogi” (s. 5–6). Uwaga narratora, że tej historii „nie wymyśliły ani Adam Bahdaj, ani Oliver Stone” (s. 6) jest nawiązaniem nie tylko do *Podróży za jeden uśmiech* autorstwa tego pierwszego (który to tytuł powraca w innych miejscach — s. 43, 48), ale i najpewniej do *Urodzonych morderców* Olivera Stone’a; filmu, którego głównymi bohaterami są Mickey (grany przez Woody’ego

Fabulę tę, która nie jest w powieści przedstawiana całkowicie linearnie²³, streścić można następująco: główny bohater i narrator powieści, student „czwartego, czyli praktycznie szóstego roku” prawa (s. 10) Dawid, poznaje podczas letniej imprezy zorganizowanej przez kolegę, Michała, jego piętnastoletnią siostrę — dziewczynę o intrygującej go inteligencji, a przy tym, jak sam to określa, wyglądającą „jak cała żeńska obsada *My, dzieci z dworca Zoo*” (s. 9)²⁴ — w której się zakochuje. W dwa dni po spotkaniu dziewczyna opuszcza towarzystwo i jedzie z matką nad morze. Intensywność uczucia Dawida (jest ono dla niego „ośnieniem”, dzięki któremu „świat sika na [niego — W.M.] mistyką”, s. 10), każe mu wydobyć od Michała informację, gdzie dokładnie spędza swoje nadmorskie wakacje dziewczyna i pojechać tam, by się z nią spotkać. Znalazłszy Kaśkę, Dawid namawia ją na parodniowy wyjazd („Bo chcę z tobą poprzebywać. Jeszcze parę dni. Za wszelką cenę”, s. 49), na co ona się zgadza (mimo że następnego dnia ma wracać do ojca, z którym mieszka na stałe w Paryżu) i co jest o tyle łatwe w realizacji, że jej matki akurat nie ma w domu²⁵.

Harrelsona) i Mallory Knox (odtworzana przez Juliette Lewis), psychopatyczni kochankowie, siejący śmierć i zniszczenie na swoim przestępczym szlaku przez Stany Zjednoczone. Analogicznie jak w przypadku *Dzikości serca*, choć i tutaj występują, *mutatis mutandis*, pewne paralele (np. Dawid, tak samo jak Mickey, zakochawszy się w swojej nastoletniej dziewczynie, zabiera ją z rodzinnego domu ku dezaprobacie jej opiekunów), Dawid i Kaśka z pewnością nie popełniają okrutnych zbrodni, tak jak Mickey i Mallory, i z pewnością nie są tak psychopatyczni, jak ci ostatni. Są przy tym jednak znacznie bardziej niegrzeczni od bohaterów *Podróży za jeden uśmiech*, z którymi z kolei łączy ich m.in. wątek samotnego przemierzania Polski. Dzięki temu można umownie powiedzieć, że w istocie lokują się gdzieś pomiędzy Stone'em i Bahdajem. Na temat zbieżności pomiędzy wykorzystaniem konwencji kina drogi w *Urodzonych mordercach* i *Dzikości serca*, zob. M. Shiel, *The Road Movie*, w: *Contemporary American Cinema*, red. L.R. Williams, M. Hammond, Berkshire 2006, s. 17.

²³ Owa nielinearność jest zapewne dla Żulczyka czymś więcej niż chwytem formalnym — a mianowicie pewną próbą oddania percepcji czasu przez ludzi, którzy wychowali się w podobnej rzeczywistości kulturowej, jak on — jak sugerowałaby następująca wypowiedź jednego z bohaterów-narratorów drugiej z powieści Żulczyka, *Radła Armageddon*: „Spróbujcie zrozumieć: jeśli jest jakaś cecha mózgow ludzi w moim wieku, jest to spięrzona chronologia [...]. To te wszystkie filmy, które oglądamy, historie, które w nas wpadają, drągi z efektem ubocznym w postaci zaniku gruczołów odpowiedzialnych za chronologię. No i nasz wiek, mamy po osiemnaście lat, i już teraz żyjemy w teledysku, w opowiedzianym od tyłu opowiadaniu, w roladzie z seriali telewizyjnych, jajecznicy ze zdarzeń”. J. Żulczyk, *Radła Armageddon*, Warszawa 2008, s. 5.

²⁴ Jest to odniesienie do ekranizacji dokumentalnej książki *My, dzieci z dworca Zoo* (*Wir Kinder vom Bahnhof Zoo*), zawierającej wyznania nastoletniej niemieckiej narkomanki podpisanej jako Christiane F. Zob. Christiane F., *My, dzieci z dworca Zoo* (z zapisu magnetofonowego podali do druku Kai Hermann i Horst Rieck), przeł. R. Turczyn, Warszawa 1987.

²⁵ Kaśka zostawia list, w którym wyjaśnia, że wyjeżdża ze „strasznie miłym chłopakiem” do Sopotu i że wróci do Francji sama (s. 51).

Udają się więc autostopem do Sopotu i od tego momentu rozpoczyna się pasmo mniej lub bardziej sensacyjnych wydarzeń, które obejmują m.in. (w porządku chronologicznym): kradzież portfela pewnej starszej kobiety przez Kaśkę; ucieczkę Dawida i Kaśki z hotelu bez uiszczenia opłaty za nocleg; ich konfrontację z dresiarzami (przed którymi uciekając, Dawid nie zauważa, że gubi Kaśkę i naraża ją na niebezpieczeństwo); niespodziewane uratowanie Kaśki przez Pana Wiktora („indywiduum w żółtych spodenkach i z jednym dredem, wyłapującym jakieś fale z krążownika Enterprise na wygolonej czaszce”²⁶, s. 68), który od tego momentu towarzyszy dwójce bohaterów praktycznie do końca ich peregrynacji; nawiązanie przez nich znajomości z wesołą ekipą kręcącą amatorskie filmy porno; wyjazd na festiwal muzyki rockowej, podczas którego Kaśka po raz pierwszy poznaje, że ona także jest w Dawidzie zakochana, po czym niestety dochodzi między nimi do kłótni, w następstwie której dziewczyna znika (wyjeżdża wraz ze spotkanym tam przez całą trójkę Gruchą, kolegą Wiktora, do pewnego squatu); zatrzymanie Wiktora i Dawida przez Krzysztofa Czopa i pracowników jego firmy detektywistycznej, wynajętych przez matkę Kaśki, jak się okazuje, „Królową Śledzi” – posażną bizneswoman prowadzącą firmę zajmującą się połowem ryb (s. 121, 131); „odbicie” Kaśki ze squatu przy udziale Dawida, Wiktora, Michała (oraz ochroniarzy Czopa i policjantów, którzy brutalnie pacyfikują wszystkie zastane tam osoby). Ostatecznie Kaśka wraca do ojca do Francji, co nie oznacza jednak końca jej relacji z Dawidem. Obydwoje korespondują ze sobą przez rok, by spotkać się w następne wakacje i kochać się po raz pierwszy, co zostaje zwieńczone inskrypcją „HAPPY END”.

3.

Prócz wspomnianych wyżej odniesień w fabule powieści można również doszukać się podobieństw do innych tekstów kultury popularnej czy wzorców fabularnych obowiązujących w danym gatunku, a co istotne, część z tych zbieżności zostaje bezpośrednio zidentyfikowana w dyskursie narracyjnym (np. gdy narra-

²⁶ USS Enterprise to statek kosmiczny, którym poruszają się bohaterowie niezwykle popularnego, i trwającego z przerwami od lat sześćdziesiątych do dzisiaj, serialu science fiction *Star Trek* oraz filmów i komiksów do tego serialu nawiązujących; por. S. Hardy, R. Kukla, *A Paramount Narrative: Exploring Space on the Starship Enterprise*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 1999, nr 2.

tor stwierdza na s. 5, że rozgrywające się właśnie wydarzenia to *Urowadzenie Agaty 2*)²⁷, na czym jednak nie kończą się meta-narracyjne komentarze odnoszące się do kultury pop. Jak już wspominałem, ostatnie słowa powieści brzmią „HAPPY END” i są to słowa, które nie dość, że autoironicznie odsyłają nas do stanowiącego ucieleśnienie ideału popkulturowej rozrywki kina hollywoodzkiego, z którym happy end jest nie bez racji kojarzony²⁸, to jeszcze imitują bezpośrednio pojawiający niekiedy w takich filmach paratekstowy komunikat „the end” (por. s. 154). Pozostałe parateksty²⁹ powieści również dostarczają interesującego materiału do dociekań, poczynawszy od samego tytułu: *Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry wideo są o miłości*.

Tytuł ma, rzecz jasna, wiele aspektów wartych interpretacji. Chciałbym skupić się na jednym z nich, a mianowicie dość intrygującym odniesieniu do gier komputerowych. Intrygującym, ponieważ spora, jeśli nie większa, część gier komputerowych dotyczy tematów, które, wydawałoby się, z miłością trudno skojarzyć (takich jak akcje komandosów, masakry dokonywane przez psychopatów, by nie wspomnieć o zombie i goblinach). Aby zrozumieć, dlaczego przeświadczenie to jest mylne, trzeba przeczytać całą powieść, niemniej jednak czytelnik, spoglądając na stronę tytułową powieści, dowiaduje się przynajmniej tyle, że gry będą odgrywały w niej rolę dość istotną. A skoro mowa o inicjalnych partiach utworu, trzeba zaznaczyć, że nad pierwszym zdaniem tekstu głównego umieszczona została fraza „INTRO (przewróć kartki, by ominąć)”, będąca zaadaptowanym na potrzeby tekstu literackiego odpowiednikiem pojawiających się bardzo często podczas rozpoczynania gier wideo i gier komputerowych komunikatów, które instruuja użytkownika, co zrobić (np. kliknąć w określonym miejscu), żeby pominąć wprowadzający w tematykę gry, najczęściej animowany, krótki film i przejść bezpośrednio do rozrywki. Ów paratekst jest wyraźnym sygnałem, że rozwijająca się przed nami powieść w pewien sposób naśladować będzie tę formę elektronicznej rozrywki. Zostaje to potwierdzone w dalszej lekturze, kiedy okazuje się, że tekst zamiast „rozdziałów” ma „levele”, czyli poziomy — zupeł-

²⁷ *Urowadzenie Agaty* (1993) — film Marka Piwowskiego, opowiadający o miłości zbiegłego więźnia i córki prominentnego polityka i oparty na autentycznej historii ucieczki córki wicemarszałka Sejmu I kadencji, Andrzeja Kerna, z nieakceptowanym przez rodziców narzeczonym, która zelektryzowała opinię publiczną na początku lat dziewięćdziesiątych, zob. A. Rybak, *Najłatwiej zabić gazetą*, „Rzeczpospolita”, 6.10.2007.

²⁸ Por. np. R. Maltby, *Hollywood Cinema*, wyd. 2, Malden 2003, s. 16.

²⁹ Zob. M. Głowiński, *O intertekstualności*, w: idem, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1992.

nie jak w grach, w których owe „poziomy” sygnalizują nie tylko przechodzenie gracza do kolejnych etapów gry, ale także zdobywanie przezeń nowych umiejętności czy doświadczeń.

Co więcej, paralelizm powieść–gra przenika poza parateksty³⁰, znajduje odbicie w tekście głównym³¹, dzięki czemu również okazuje się czymś więcej niż czysto formalnym chwyttem. Naświetlenie tej kwestii wymaga uwzględnienia faktu, że sama Kaśka jest, jak to charakteryzuje narrator, „niewolniczką” gier wideo, która praktycznie nie rozstaje się z konsolą do gier, niezależnie od tego, czy jest to przenośna gra (s. 26, 45), która mieści się w dłoni i ma ciekłokrystaliczny ekran, czy też większe i bardziej skomplikowane urządzenie w rodzaju konsoli Nintendo, wymagające podłączenia do telewizora (zob. s. 10, 18, 45). Owo uzależnienie dziewczyny stanowi zapewne podstawową przyczynę, dla której Dawid nazywa ją w myślach „Gamcube girl”³² (s. 19, 22, 24) lub „księżniczką Zeldą”³³ (s. 24). Może ono tłumaczyć również, dlaczego jej piękno przywodzi mu na myśl „ostatni poziom Prince of Persia” (s. 25)³⁴ oraz dlaczego swoje relacje względem niej też określa w takich kategoriach (np. pragnąc zostać jej obrońcą przed wszelakim złem, mówi, że chce być „jak Street Fighter, niech będzie i wąsaty Mario”, s. 88³⁵). Najciekawsze zapewne jest jednak to, że, jeśli wierzyć

³⁰ Paralelizm ten oraz wykorzystanie w ramie tekstowej wspomnianych wyżej terminów i wyrażen, takich jak „level”, „intro (przewróć kartki, by ominąć)” czy „outro” (lub „happy end”) były już wcześniej podkreślane w omówieniach i szkicach dotyczących powieści, por. np. T. Sobos, op.cit., s. 14; M. Śmigielski, *Prosto w serce. Nad powieściami Jakuba Żulczyka*, „Pan Sławista” 2008, nr 8, s. 2; M. Rzecznik, *Nostalgie młodych* [rec. *Zrób mi jakąś krzywdę*], „Nowe Książki” 2006, nr 10, s. 29.

³¹ Żulczyk podkreśla, że „Miała to być wielopoziomowa metafora”. J. Żulczyk, M. Śmigielski, op.cit., s. 5.

³² „GameCube” (sic) to nazwa popularnej konsoli do gier japońskiej firmy Nintendo.

³³ Jest to postać występująca w serii przygodowych gier akcji firmy Nintendo pt. *The Legend of Zelda*, która to seria miała od lat osiemdziesiątych kilkanaście odsłon.

³⁴ Kolejna klasyczna gra, tym razem reprezentująca gatunek tzw. platformówek i przeznaczona pierwotnie dla komputerów osobistych, a dopiero później zaadaptowana na konsole.

³⁵ Czyli bohaterowie popularnych konsolowych gier. Ściśle rzecz biorąc, *Street Fighter* (uliczny wojownik) to nie nazwa bohatera, lecz tytuł gry z gatunku tzw. bijatyk, w której gracz wciela się w jedną z postaci, reprezentujących rozmaite systemy walki wręcz, a następnie pojedynkuje z pozostałymi. Co istotne, Dawid godzi się na odgrywanie roli Mario z pewnymi oporami („niech będzie i wąsaty Mario” — podkr. W.M.), co zapewne wynika z faktu, że bohater platformowej gry *Super Mario Bros* — do której tutaj nawiązuje — wąsaty i jowialny hydraulik Mario, nijak ma się do standardowych wyobrażeń o heroicznych obrońcach.

zapewnieniom narratora, to właśnie rola, jaką w życiu dziewczyny odgrywają gry wideo, inspiruje go do zaproponowania Kaście wspólnego wyjazdu, czyli tym samym jest katalizatorem fabuły: „jeśli chcesz, aby ona była z tobą dalej, musisz zamienić jej życie w to, co lubi najbardziej. W grę komputerową” (s. 55). Plan z pozoru wydaje się działać, tzn. na pewno sprawia on przyjemność dziewczynie, która czuje się zupełnie tak, jakby w jej rękach znalazła się „przedpremierowa, nowa część *Final Fantasy*”³⁶ (s. 50, por. s. 102). Nie należy jednak sądzić, że od tego momentu Dawid wchodzi całkowicie w rolę programisty (czy też, jak sam to określa, „dyrygenta przestrzeni”, s. 52), kontrolującego rozgrywkę, w której uczestniczy dziewczyna. Wprost przeciwnie, bardzo szybko traci panowanie nad sytuacją na rzecz Kaśki. Jak się okazuje w momencie interwencji ochroniarzy Czopa, uruchamia ona swoimi działaniami grę, której charakteru Dawid nie był w stanie przewidzieć, grę z gatunku tych „z oddziałami specjalnymi, wytrychami, noktowizorami i plazmowymi czujnikami ciepła”³⁷ (s. 54). Nic zatem dziwnego, że bezradny bohater-narrator opisuje swoją sytuację albo w kategoriach protagonisty gry, którego życie zależy wyłącznie od sterującego nim gracza, albo w kategoriach gracza postawionego przed grą, przerażającą być może jego umiejętności: „Gra video się zaczęła. Przed tobą pierwszy Quest i nie ma żadnej solucji, jak poradzić sobie z rozbuchaną wyobraźnią niewolniczek przygodówek” (s. 59)³⁸. Warto przyrzeć się temu cytatowi chociażby dlatego, że czerpie on wyraźnie z żargonu graczy, który jest konsekwentnie wykorzystywany w dalszej narracji. W tym przypadku są to terminy „Quest” (ang. dosłownie ‘poszukiwanie’) i „solucja” (kalka

³⁶ *Final Fantasy* to nazwa popularnej serii konsolowych gier fabularnych japońskiej firmy Square Enix, która sprzedała się do tej pory w milionach egzemplarzy: <http://www.mcvuk.com/press-releases/38274/SONG-SUMMONER-The-Unsung-Heroes> (dostęp: 22 lipca 2009).

³⁷ Na przykład taką jak, wspomniana w powieści, choć w innych okolicznościach, bestsellerowa gra *Counter Strike* (s. 21, 164), w której gracze wcielają się w terrorystów tudzież członków oddziałów antyterrorystycznych, lub gra *Metal Gear Solid*, której protagonistą jest najemny szpieg i sabotażysta o pseudonimie Solid Snake. Por. scenę, w której Dawid skrada się, aby podsłuchać rozmowę Kaśki z Panią Elżbietą, aktorką z planu wspomnianego wyżej filmu porno, czując się tak, jakby znalazł się „w jakiejś grze, w której musisz niezauważony przemknąć się do bazy terrorystów” (s. 82); por. także następujący fragment: „[...] Czop kiwa do swojego schowanego w zagajniku komanda pacyfikatorów. Wyglądają jak *Metal Gear Solid* na żywo” (s. 140).

³⁸ Por. np. jak Dawid-narrator interpretuje wrażenie, jakie na Kaście robi pokazywany im przez Wiktora klasztor, a przede wszystkim prawdopodobieństwo, że znajdują się w nim lochy: „Kaśka patrzy zafascynowana. Wielolevelowa gra. Jak w *Diablo* — schodzisz na sam dół, by spotkać bossa, finalnego Megamnicza z szurikenami i miotaczem fotonów w krucyfiksie” (s. 86).

angielskiego słowa „solution”, czyli ‘rozwiązanie’), z których pierwszy denotuje specyficzne zadania, jakie gracz lub gracze muszą wykonać w grze, aby zdobyć określoną nagrodę, zaś drugi odnosi się do instrukcji, jak przejść z sukcesem daną grę (np. jakie przedmioty należy zdobyć, żeby uzyskać to a to; z kim, w jakim celu należy porozmawiać; gdzie i w którym momencie gry się udać), zamieszczanych na stronach internetowych tudzież w czasopismach komputerowych na potrzeby tych graczy, którzy nie mają ambicji, czasu i zdolności, aby wysoce nieraz złożone gry doprowadzić do końca samodzielnie. Podobnie, kiedy Dawid uświadamia sobie w pewnym momencie, że przez swoje tchórzliwe zachowanie być może stracił Kaśkę nieodwracalnie, przyrównuje się do postaci występującej w jakiejś archaicznej grze, w której nie ma „opcji «save game»” (s. 82), a więc możliwości zapisu danego stanu gry, co w razie uśmiercenia postaci bądź po prostu konieczności przerwania rozgrywki pozwala do tego stanu wrócić bezpośrednio, bez konieczności przechodzenia wszystkich poprzedzających go etapów.

Dotychczas mowa była głównie o metaforach i porównaniach odwołujących się do gier wideo pojmowanych jako oprogramowanie (software). Również ich sfera sprzętowa (hardware) zostaje zaprzęgnięta w służbę narracji, zwłaszcza jeśli chodzi o uzyskanie pewnego efektu dramatycznego. Opuszczony przez Kaśkę Dawid czuje się zatem, jakby „ona odłączyła wtyczkę swojego Nintendo z otworu za moim uchem” (s. 130) (co zresztą może być aluzją do filmu Davida Cronenberga *eXistenZ*, w którym pojawia się wątek gry podłączanej bezpośrednio do układu nerwowego człowieka³⁹), zaś kiedy on i Wiktor zostają brutalnie sterroryzowani przez „białoruskiego Danny’ego DeVito” i „stunningowane cyborgi” (s. 5) z jego firmy detektywistycznej — nierealność i dynamizm sytuacji, w której uczestniczy chłopak, indukują w jego głowie następującą myśl: „chciałeś gry video, to masz, grę video z przeceny, ze spieprzoną grafiką, do tego rysuje się płyta, masz problemy z instalacją i momentami nawala monitor” (s. 6). Powyższa wzmianka dotycząca popularnego aktora amerykańskiego Danny’ego de Vito jest dobrą okazją, by podkreślić, że współkonstituujący dyskurs narracyjny powieści aluzje, trawestacje, parafrazy i (krypto)cytaty odnoszące się do kultury popularnej nie ograniczają się do sfery gier wideo, ale obejmują, o czym wspominałem, filmy fabularne (od serii *Karate Kid* i cyklu *Rambo*,

³⁹ Co prawda nie za uchem, lecz w dolnej części kręgosłupa — por. psychoanalityczną interpretację filmu Cronenberga, przedstawioną w artykule T. de Lauretis pod wiele mówiącym tytułem *Becoming Inorganic* („Critical Inquiry” 2003, nr 4).

przez *Punishera*, po *Trainspotting* — s. 38, 148, 150, 22), programy telewizyjne czy miejskie mity. Niemniej jednak ze względu na liczbę i nierzadką złożoność tych odniesień (samych odniesień do filmów naliczyłem kilkadziesiąt)⁴⁰, pomiję je w tym miejscu, zostawiając na okazję odrębnego artykułu i przechodząc do kolejnej kwestii, a mianowicie wykorzystania w utworze materiału popkulturowego w celu charakteryzowania postaci.

4.

Jak już wiemy, Dawid postrzega wyprawę po Polsce z Kaśką jako grę wideo, jednak choć starałem się pokrótce scharakteryzować jej zasady, nie powiedziałem jeszcze nic o tym, jak owa gra się nazywa. A „Nazywa się «Dogoń robota»” i ma bardzo wysoki poziom trudności:

Wskakujesz na kolejne platformy i omijasz pułapki. Wciskasz dźwignię na ścianach, odskakujesz na bok, na dół spada kilotona kołców i drutu, ale odblokowuje ci wejście, a ty idziesz dalej. W momencie, gdy padasz z wyczerpania, gdy pękają ci oczy, a z uszu chlusta krew, algorytm zalewa ci oczy masą piegów, piegi tańczą na kremowej skórze, a ty chcesz nie chcąc — wstajesz i idziesz dalej. (s. 124)

To, że gra jest mordercza, pojąć nietrudno, bo w końcu udreki, przez jakie przechodzi zakochany, przyrównywane już były w literaturze do rzeczy znacznie gorszych, takich jak ogień piekielny czy wojna na przykład, ale dlaczego zakochany goni tutaj **robota**? Aby lepiej zrozumieć tę dość intrygującą okoliczność, trzeba wiedzieć o tym, że Kaśka dość konsekwentnie jawi się Dawidowi jako ni mniej ni więcej tylko elektroniczny antropoid — robot, cyborg czy android (zob. s. 13, 17, 25, 34, 46, 58, 115, 130, 153–154), np. jako prototyp „zintegrowanego robota o funkcjach rozrywkowych-domowych-macierzyńskich-seksualnych”, który „spieprzył z [japońskiej lub chińskiej — W.M.] fabryki” (s. 136)⁴¹. To wyjaśnienie jednak, rzecz jasna, samo do-

⁴⁰ Jak pisze np. Agnieszka Nęcka, odwołania filmowe w narracji prowadzonej przez Dawida „tworzą coś na kształt palimpsestu, będącego rodzajem wentyla bezpieczeństwa, pozwalającego oswajać tzw. kryzysowe sytuacje dzięki porównywaniu ich ze scenami filmowymi”. A. Nęcka, *Wszystcyśmy z Nintendo*, „FA-art” 2006, nr 3, s. 60.

⁴¹ Dawid-narrator, którego uderza w pewnym momencie fakt, że jego kolega Michał „nie ma nic wspólnego ze swoją siostrą”, komentuje to w następujący sposób: „Gamecube Girl to podrzutek. Płyta z jej oprogramowaniem została podrzucona pod bramę fabryki odkurzaczy w wiklinowym koszyku.

maga się wyjaśnienia. Dlaczego Kaśka miałyby się komukolwiek, a zwłaszcza zakochanemu w niej mężczyźnie, jawić jako robot, android czy cyborg? Odpowiedzi może być wiele. Być może dlatego że Kaśka praktycznie nie rozstaje się ze swoimi elektronicznymi urządzeniami do gier, bez których nie może najwyraźniej egzystować (np. s. 10, 18, 45)⁴². Albo dlatego, że myśli „algorytmami o wszystkim” oraz że celnością swoich obserwacji i potencjałem „w abstrakcyjnym myśleniu” (s. 16) wydaje się wyraźnie wykraczać poza poziom umysłowy normalny dla osób w jej wieku (dlatego też Dawid nazywa ją „Doogie Hauserem”⁴³ i przyrównuje jej spojrzenie do spojrzenia „czytającej w myślach maszyny, zaprogramowanej przez pułk rosyjskich psychokinetyków”, s. 12). Być może dlatego, że Kaśka jest po prostu dziwna, niemalże nieludzko obca, a tym samym zdobywanie jej „nie jest jak podrywanie dziewczyny, to jest jak włamywanie się do strzeżonego serwera” (s. 20). Być może dlatego, że według Dawida jest tak doskonale piękna, iż nie sposób myśleć, aby była produktem natury⁴⁴. Być może wreszcie dlatego, że uczucie, którym ją darzy, jest pierwszym doznaniem w rodzaju „grom z jasnego nieba”, jakiego doznał w życiu (zob. s. 19), a tym samym musi ono odrealniać i całą sytuację, i osobę, której dotyczy⁴⁵.

Trudno rozstrzygać sprawę mechanizmów asocjacyjnych umysłu fikcyjnej postaci, jaką jest Dawid. Warto zaznaczyć, że Żulczyk zρέcznie wykorzystuje ów motyw cyborga po to, żeby

To aplikacja przeznaczona do domowego użytku. To nie twoja siostra, władco trzytaktów, [...] twoje miejsce jest w młodzieżowych przybudówkach partii politycznych i kółku pletwonurków, a nie w rodzinie androidów” (s. 28).

⁴² Notabene znany reprezentant nauk kognitywistycznych Andy Clark, wychodząc od faktu naszej zależności od urządzeń elektronicznych i w ogóle narzędzi technicznych, określa w tytule jednej ze swoich ostatnich książek istoty ludzkie jako *Natural Born Cyborgs*, zob. A. Clark, *Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford 2004.

⁴³ Doogie Hauser — właściwie Doogie Howser, bohater serialu *Doogie Howser M.D.*, cudowne dziecko, które ze względu na swoją ponadprzeciętną inteligencję i talent już jako czternastolatek kończy studia medyczne i zostaje praktykującym lekarzem. Por. np. M.P. McAllister, *Recombinant Television Genres and Doogie Howser, M.D.*, „Journal of Popular Film and Television” 1992, nr 3.

⁴⁴ Por. „Wygląda najpiękniej na świecie. [...] Ktoś zrobił jej zastrzyk z piękna, ze skroplonych cukierków z kardamonem, albo do prowadzonej przez Ja-pończyków korporacji, która ją wyprodukowała, zatrudniono jakiegoś genialnego designera” (s. 25).

⁴⁵ Warto zaznaczyć, że w dyskursie feministycznym od lat podejmowana jest kwestia kobiety cyborga jako „kulturowej ikony” symbolizującej „radykalną możliwość fuzji kobiecości i inteligencji” oraz na różne sposoby kwestionującej hierarchiczne relacje między płciami. J. Halberstam, *Automating Gender: Postmodern Feminism in the Age of the Intelligent Machine*, „Feminist Review” 1991, nr 3, s. 454, cyt. za S. Gillis, *The (Post)Feminist Politics of Cyberpunk*, „Gothic Studies” 2007, nr 2, s. 11.

rozegrać bardzo delikatną kwestię pewnej niejednoznaczności, niestabilności stosunku Dawida do Kaśki (nawiązywałem już do tego, mówiąc o złożoności roli Dawida w kontekście gry wideo, w której bierze udział). Z grubsza mówiąc, rzecz polega na tym, że z jednej strony Kaśka to dla Dawida po prostu siostra kolegi, piętnastoletnia „bezbronna” dziewczyna — przez co przychodzi mu na myśl „Japońską lalkę, mini-cyber-gejszę na baterie paluszki, z nielegalnego sklepu z fetyszami w podziemiach metra” (s. 26)⁴⁶ albo rozczulająco naiwne i poszukujące miłości dziecko-robot z filmu Stevena Spielberga, *A.I.* (s. 12, 15)⁴⁷. Z drugiej strony — Kaśka to kobieta świadoma uczucia Dawida do niej i potrafi nim sterować⁴⁸. Jest niezrozumiałą siłą, której chłopak się „boi” (s. 16, 116): „McGyverem mogącym nakopać w dupę zarówno bohaterom *Podróży za jeden uśmiech*, jak i *Krwawego sportu*” (s. 130), „Charlesem Mansonem z gimnazjum” (s. 38); jest „jak z tego horroru, w którym kosmici są dziećmi w białych perukach” (s. 16)⁴⁹, wreszcie jak zabójczy cyborg z filmu *Terminator 2* (s. 23) lub *Terminator 5* (s. 24)⁵⁰. Oczywiście ambivalencja ta znajduje odzwierciedlenie w autowizerunku Dawida, który jawi się sam sobie jako ofiara, „bezbronny [...] Edward

⁴⁶ Nawiązanie do Kraju Kwitnącej Wiśni jest nieprzypadkowe nie tylko ze względu na osławiony prymat Japończyków w światowej robotyce, ale także ze względu na niesławną fascynację lolitami, obecną powszechnie w japońskiej kulturze popularnej, na którą odpowiadają m.in. pornograficzne komiksy i animowane filmy pornograficzne, tzw. *bentai* (które notabene nie muszą dotyczyć akurat tego typu erotyki). Dawid wspomina zresztą o nich, kiedy przyrównuje się do hackera starającego się włamać do „systemu” Kaśki: „To jest jak wlamywanie się do strzeżonego serwera — tylko nie tak efektowne jak w hollywoodzkich filmach [...]. To do bólu nudna prawda z przyszłym onanistą w roli głównej, który od pięciu dni siedzi w cuchnącym potem, obwieszonym plakatami *bentai* pokoju” (s. 20). Zob. np. S. Jones, *Oriental Lolitas*, „New Statesman” 2003, 3 Feb.; M. Ortega-Brena, *Peek-a-boo, I See You: Watching Japanese Hardcore Animation*, „Sexuality & Culture” 2009, nr 13.

⁴⁷ Zob. np. J.C. Tibbetts, *Robots Redux: A.I. Artificial Intelligence (2001)*, „Literature Film Quarterly” 2001, nr 4.

⁴⁸ Por. „[Kaśka — W.M.] Dopiero po chwili orientuje się, że to ja ją obudziłem. Jej oprogramowanie chyba jeszcze się nie włączyło, bo teraz jest po prostu dzieckiem, zwykłą młodszą siostrą, która wczoraj po raz pierwszy w życiu pozwania się upiła” (s. 23).

⁴⁹ Najprawdopodobniej chodzi tu o *Village of the Damned* (1995), wyreżyserowany przez Johna Carpentera remake klasycznego filmu grozy pod tym samym tytułem, w którym zapłodnione przez kosmitów kobiety z pewnej amerykańskiej wioski rodzą dzieci charakteryzujące się nie tylko nietypowym wyglądem, ale i zdolnościami kontroli ludzkich umysłów. Warto tutaj wspomnieć, że kontynuacja oryginalnego filmu z 1960 roku, nakręcony w 1963 roku obraz pt. *Children of the Damned*, stała się kanwą dla jednej z piosenek wzmiankowanego w powieści — choć w zupełnie innym kontekście — heavymetalowego zespołu Iron Maiden (s. 12).

⁵⁰ *Terminator 5* to tytuł fikcyjny — nakręcono dopiero cztery części z cyklu.

Furlong” (nastoletni bohater drugiej części filmu *Terminator*⁵¹, mający się zmierzyć ze śmiercionośną maszyną)⁵², ale i jako wyjęty z „typowego schematu w amerykańskim serialu dorosły samotny facet i dziecko mówiące w niezrozumiałym języku” (s. 45), a nawet jako „zły człowiek” — porywacz dzieci,⁵³ „bestia”, „Wampir z Bytowa” czy też „Dawid Humbert” realizujący swój „pedofilski džihad” (s. 25–26). Obawa Dawida, że za sprawą różnicy wieku między nim a Kaśką, wyrządza jej, chcąc nie chcąc, krzywdę, znajduje też nieco subtelniejsze formy wyrazu, np. w następującym fragmencie, który zostaje określony jako „spowiedź spod emocjonalnego respiratora”:

Całe swoje życie uważałem się za jedną z setek tysięcy malutkich ofiar zachodniego racjonalizmu. Mniej więcej od studniówki potrafię już tylko pełzać po ścianach własnych struktur. Teraz ich nie ma. Moje myśli są bezdomne. Jak zahipnotyzowany grawitacją pył suną wokół jądra, zlepionego z piegów, strzępów bladej skóry, fragmentów doczepionych do niej piosenek. Siemasz, Luka. Co jest, Polly. (s. 24)

Pozostawiając na boku światopoglądowe konsekwencje, jakie wysnuwa ze swojego zakochania narrator⁵⁴, oraz wykorzystanie obrazowania bazującego na naukach fizycznych w celu ukazania bezwolności bohatera wobec Kaśki, chciałbym się skupić na ostatnich trzech zdaniach, na wątku piosenek. Aluzje, jakie czyni narrator, są dość czytelne — to nawiązanie do kompozycji *Luka*, największego komercyjnego przeboju amerykańskiej piosenkarki Suzanne Vega, oraz do równie, jeśli nie bardziej, popularnego utworu *Polly* grupy Nirvana. Niemniej jednak myliłby

⁵¹ Ściśle rzecz biorąc, Edward Furlong to nazwisko aktora odtwarzającego rolę młodego antagonisty Terminatora.

⁵² Por. „[Kaśka — W.M.] popatrzyła na mnie jeszcze przez chwilę, już bez opcji skanowania, raczej z pewnym politowaniem i wyrazem twarzy mówiącym «wybaczam ci, jesteś tylko opartym na pochodnych węgla, niestabilnym, organicznym, głupim tworem»” (s. 20).

⁵³ Por. następującą autorefleksję narratora: „Kurwa, co ty robisz, przecież ty porywasz dzieci i dajesz im narkotyki, zły, stary człowieku” (s. 55). Dawid nawiązuje tu do tego, że parę godzin wcześniej Kaśka zapaliła swojego pierwszego w życiu jointa, którego sam jej przygotował.

⁵⁴ Owo, na wpół ironiczne, nawiązanie do New Age’owej krytyki umysłowości zachodniej, kontynuowane parę zdań dalej („Pędzę za satori, którego nigdy nie będzie”), powraca jeszcze w powieści, kiedy Dawid określa swoją wyprawę do Kaśki jako „podróż na Wschód z czakramami w sraczech stacji benzynowych — aby zrobić sobie drobną wiwisekcję, aby stanąć przed pleśniejącym nastolatkiem w lustrze i spytać: o co, kurwa, chodzi?” (s. 26); por. s. 10 („jestem jak otwarta czakra”) i 113.

się ten, kto sądziłby na podstawie kontekstu, że są to piosenki o miłości. W istocie piosenka Vegi, jak podkreśla sama autorka, jest „małym portretem” dziecka będącego ofiarą przemocy domowej⁵⁵, zaś tekst kompozycji Nirwany to opowieść o gwałcie — z perspektywy gwałciciela⁵⁶ — i, jeśli wierzyć autorowi biografii zespołu Michaelowi Azerradowi, zainspirowana została autentyczną historią czternastoletniej Amerykanki, porwanej, torturowanej i brutalnie zgwałconej przez swojego oprawcę⁵⁷, których to faktów Dawid na pewno jest świadom, biorąc choćby pod uwagę jego muzyczną erudycję i znajomość języka angielskiego. Oczywiście, zdaję sobie sprawę, że moje odczytanie tych odniesień — tego, że sygnalizują one obawę narratora, iż jego relacja wobec Kaśki, choćby i była piękna, zawiera element przemocy z jego strony — nie jest jedyną prawdopodobną interpretacją (można chociażby tłumaczyć je faktem, że Kaśka, ze względu na swoją dość specyficzną urodę i niektóre zachowania, po prostu kojarzy mu się z „biednym” czy „pokaleczonym” dzieckiem, por. np. s. 8–9). Jednak zamiast roztrząsać tę kwestię, lepiej podkreślić, że wątki muzyczne pełnią niezmiernie ważną funkcję w definiowaniu postaci Dawida. Niestety, miejsca wystarczy tu wyłącznie na to, by podkreślić ten fakt, a już nie na to, by wyjaśnić, na przykład, co oznacza autoidentyfikacja Dawida jako „postgrandzowca” (s. 75) albo dlaczego, przy całym swoim uwielbieniu dla rocka, ma, delikatnie mówiąc, pogardliwy stosunek do typowych młodzieżowych festiwali muzyki rockowej (s. 110). A już tym bardziej nie sposób tutaj objaśnić dokładnie, dlaczego odpowiedzi na te wszystkie pytania są, jak sądzę, niezbędne dla pełnego zrozumienia postaci Dawida, podobnie jak konieczne dla osiągnięcia tego celu jest wyjaśnienie jego nostalgicznego stosunku do popkultury przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych (zob. np. s. 99)⁵⁸.

Mam jednak nadzieję, że powyższa, z konieczności bardzo pobieżna, analiza pokazała przynajmniej tyle, że wątki popkul-

⁵⁵ Zob. S. Vega, *Surviving the Hits, Measure for Measure: How to Write Songs and Other Mysteries* (blog znajdujący się na stronie „The New York Timesa”), <http://measureformasure.blogs.nytimes.com/2008/06/18/surviving-the-hits/> (dostęp: 23 lipca 2009).

⁵⁶ Na temat wątku gwałtu w piosenkach Nirwany zob. M. Bannister, *White Boys, White Noise: Masculinities and 1980s Indie Guitar Rock*, Aldershot 2006, s. 147.

⁵⁷ Zob. M. Azzerrad, *Come as You Are: The Story of Nirvana*, New York 1993, s. 218 (wyd. polskie: *Bądź jaki bądź. Historia Nirwany*, przeł. J. Polak, Poznań 1998).

⁵⁸ Na występujący w powieści „klimat” nostalgii zwraca uwagę Michał Rzecznik (op.cit., s. 29).

turowe nie pełnią w powieści Żulczyka wyłącznie dekoracyjnej funkcji, że konstytuują ją na wielorakich poziomach i nie dadzą się z niej wyodrębnić bez jednoczesnego unicestwienia jej struktury, a tym samym że, jak podkreślałem na początku artykułu, bez pewnej podstawowej popkulturowej erudycji jej lektura musi być w znacznym stopniu niepełna.

WOJCIECH MAŁECKI

Polish Wild at Heart for fifty zlotys – popular culture in *Zrób mi jakąś krzywdę* by Jakub Żulczyk

The article presents an analysis of selected functions carried out by the popular cultural references in Żulczyk's novel *Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry wideo są o miłości*. The first section of the article considers some methodological problems related to the subject matter of the article and discusses the book in view of Shusterman's aesthetic experience model in the aesthetic legitimization of popular art. The next section includes the analysis of the text and focuses on such issues as references to popular culture in the protagonist's characteristics. In the conclusion of the article, the author sums up that the popular culture threads are not included in the novel purely for decorative reasons but constitute it at a multi-tiered level and cannot be removed from the novel otherwise it would disrupt, or even destroy, its structure and thus, without some knowledge of the basic elements of pop culture, the reading and understanding of the book can be substantially impaired and incomplete.

WOJCIECH MAŁECKI – dr, adiunkt w Zakładzie Teorii Literatury Instytutu Filologii Polskiej UW. Zajmuje się m.in. filozofią pragmatystyczną, metodologią badań literackich i estetyką. Publikował w „Er(r)go”, „Kulturze Współczesnej”, „Tekstach Drugich”, „Human Affairs”, „Transactions of the Charles S. Peirce Society” oraz innych czasopismach krajowych i zagranicznych. Redaktor i tłumacz zbioru esejów Richarda Shustermana, *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej* (2007). Obecnie przygotowuje do druku monografię poświęconą filozofii tego autora i zatytułowaną *Embodying Pragmatism*. Stypendysta The Institute for Advanced Studies in the Humanities (The University of Edinburgh), John-F.-Kennedy-Institut für Nordamerikastudien (Freie Universität Berlin) oraz, w roku akademickim 2009/2010, Fundacji Kościuszkowskiej (Florida Atlantic University). e-mail: wojmalecki@gmail.com